

目录

已完成 4.22~6.15 3

 功能 3

 数据控制 3

 渲染 3

 交互 4

 算法 4

 实现任务 4

第一阶段 6.15~7.15 4

 功能 4

 渲染 4

 交互 4

 算法 5

 实现任务 5

第二阶段 7.15~9.15 5

 功能 5

 数据控制 5

 渲染 6

 交互 6

算法.....	6
实现任务	6
第三阶段 9.15~12.31	7
功能.....	7
数据控制	7
交互	7
算法.....	7
实现任务	7

工作清单

06.15 - 12.31

已完成 4.22~6.15

功能

数据控制

- 基本的数据载入功能
- 基础属性设置，筛选功能

渲染

- 点边的基础绘制功能
- 点的样式
 - Color
 - Opacity
 - Position
 - 圆形
- 边的样式
 - Color
 - Opacity
 - 直线

交互

- 点的选择功能（未考虑重叠情况）

算法

- 布局
 - 力引导布局
 - 基于服务器的采样布局
- 点的索引
 - 四岔树实现

实现任务

- 大规模图数据的快速布局
 - 绘制点边
 - 基础布局

第一阶段 6.15~7.15

功能

渲染

- 点的样式
 - ☐ 三角形？
 - ☐ 正方形？
 - ☐ 图片？

交互

- ☐ 点的选择（考虑重叠情况）
- ☐ 点的拖拽
- ☐ 边的选择

- ☐ 平移
- ☐ 缩放
- ☐ Lasso

算法

- 布局
 - ☐ 层次布局
 - ☐ 树布局
 - ☐ 环形布局

备注：这些应该直接用 D3 的布局，就像力引导一样，包一下

- 社团检测
- 最短路径

实现任务

- 大规模图数据的快速布局
- 实体的 style 设置
- 放大->平移->Lasso 的交互探索
- 社团展示
- 两个社团中不同两个人的最路径

第二阶段 7.15~9.15

功能

数据控制

- ☐ 边的方向
- ☐ 多重边

渲染

- 点的样式
 - Label
- 边的样式
 - Label
 - 曲线
 - 虚线
- 点边动画

交互

- 鱼眼

算法

- 布局
 - 聚合
 - 简化
 - 边绑定
- 热力图
 - CDE
- 数据查询
- 异常检测
- 节点排序
- 相似结构查询

实现任务

- 大规模图数据概览
- 数据搜索定位
- 数据排序推荐
- 异常数据检测
- 相似结构查询

第三阶段 9.15~12.31

功能

数据控制

- ☐ 动态图数据的存入

交互

- ☐ 动态图的交互
- ☐ 时间维度上的交互

算法

- 布局
 - 动画布局
 - 时间轴布局
- ☐ 动态图的数据查询定位
- ☐ 动态图中的社团检测
- ☐ 动态图中的异常检测
- ☐ 关键帧提取

实现任务

- 动态图的展示
- 人员的动态变化
- 社团的动态变化
- 动态图的概览
- 动态图中的查询定位
- 异常节点的推荐